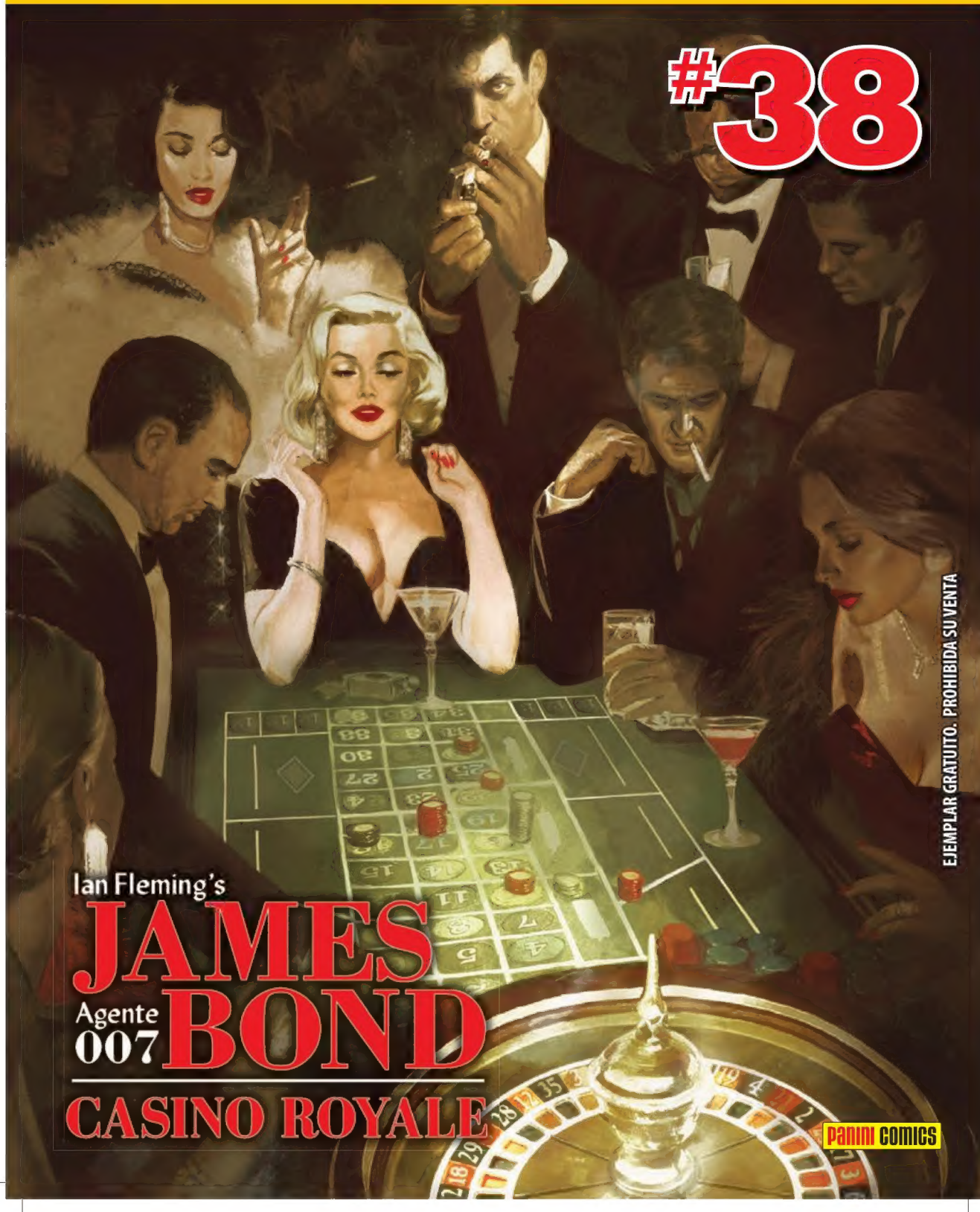
¡EL MAGAZINE OFICIAL DE PANINI CÓMICS ESPAÑA!

paniniCONFIDENCIAL

#38



Ian Fleming's

JAMES BOND

Agente 007

CASINO ROYALE

panini COMICS

EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

DENTRO DEL CASINO

En enero de 1952, Ian Fleming decidió intercambiar el duro invierno inglés por el sol del Caribe para reflexionar sobre su futuro. Al final de la Segunda Guerra Mundial, le había comentado a su amigo Robert Harling que tenía la intención de escribir "la novela de espionaje definitiva". Tenía 43 años cuando se sentó en su escritorio en Goldeneye, la residencia que tenía en la costa norte de Jamaica, para ponerse a trabajar en el texto. Tiempo después, declaró en una entrevista que se obligó a escribir la novela para distraerse de todo porque estaba a punto de casarse con la que había sido su amante durante largo tiempo, Ann Rothermere. Cualquiera que sea el motivo, insertó una hoja en la máquina de escribir y se puso a trabajar. En diez semanas, *Casino Royale*, su primer libro, donde presentaba al mundo al agente secreto británico James Bond, había sido entregado a la editorial.

Como reportero de **Reuters** en los años treinta y gerente en el extranjero del *Sunday Times* después de la Segunda Guerra Mundial, **Fleming** ya era un maestro de la prosa corta, capaz de crear piezas con una prosa afilada y cautivadora. Pero la inspiración para recrear un mundo de espías y de amenazas globales provino de una profesión completamente diferente.

Durante la guerra, **Fleming** había sido asistente del Director de los Servicios de Información de la Armada Británica. En ese destino fue testigo de todo tipo de operaciones secretas diseñadas para engañar al enemigo. Su gran imaginación aportó estrategias ingeniosas que se utilizaron en misiones como la Operación "Carne picada", un plan diseñado para convencer a los agentes alemanes de asumir como buena información falsa colocada en un cadáver encontrado en la costa espa-

ñola. Su influencia fue internacional: seis meses antes de Pearl Harbor, en 1941, ejerció como asesor del coronel estadounidense **"Wild Bill" Donovan** en la creación de la Oficina de Servicios Estratégicos, precursora de la CIA. Gracias a su experiencia directa en el campo del espionaje y su talento como escritor, **Fleming** parecía destinado a crear un *best-seller* de intriga. Pero nadie podía prever el impacto y la longevidad de su creación.

La primera vez que nos encontramos con **James Bond**, ofrece una imagen que no nos esperaríamos. Le conocemos a las tres de la madrugada rodeado del irrespirable y rancio aire de un casino francés, en un ambiente muy poco emocionante. No es el héroe familiar para la audiencia cinematográfica, sino un personaje ensimismado y algo melancólico. El encanto decadente del casino **Royale-les-Eaux** es el escenario perfecto para que los "negocios turbios" del espionaje salgan a la luz y y empiece una guerra fría sobre el tapete donde se juega al bacarrá. La misión de **Bond** consiste en atacar a una organización soviética, **SMERSH**, enfrentándose a uno de sus agentes, el codicioso y despiadado **Le Chiffre**. Los dos hombres colisionarán en un duelo sin cuartel. La tranquila elegancia del casino contrasta con el choque entre los jugadores, con su agresiva forma de jugar. Y el encanto impredecible de la suerte sonríe o abandona tanto al juego de cartas como al juego del espionaje.

Adaptar *Casino Royale* a una novela gráfica no es una tarea fácil. Los lectores de la novela original son conscientes de que el encanto de la experiencia se debe tanto al ritmo de la trama como al punzante estilo de **Fleming**. Este medio ilustrado requiere que las imágenes sean evocadoras y que el lenguaje y la expresividad puedan comunicar perfectamente los matices de un personaje tan conocido, evitando abusar de los textos de apoyo. Por lo tanto, el primer desafío de este proyecto consistió en crear un guión que capturara la esencia de la novela sin sobrecargar los dibujos con demasiada prosa.

Con este objetivo en mente, **Van Jensen** comenzó a seleccionar todas las escenas y diálogos más importantes de *Casino Royale* para construir el guión más preciso y completo posible. A continuación, otros dos elementos contribuirán a garantizar la fidelidad respecto al original. El primero proviene directamente de **Fleming**, cuyo estilo narrativo cargado de peculiaridades expresivas se traslada a la novela gráfica de la forma más fiel posible con el objetivo de subrayar las acciones y la atmósfera. Por ejemplo: "Como un pulpo debajo de una roca, **Le Chiffre** lo miró desde el otro lado de la mesa", o incluso las famosas palabras iniciales

de la novela: "El olor a humo y sudor en un casino a las tres de la mañana es nauseabundo". Plasmar en estas páginas el don de **Fleming** para las descripciones sensoriales y la capacidad que tenía de atribuir vida a objetos inanimados como las cartas, "inertes como dos cangrejos rosados circunspectos", es una herramienta clave para evocar con éxito el espíritu del original.

El segundo elemento es un recurso gráfico que **Jensen** ha bautizado como "Bond a la vista" y que, durante algunas escenas, permite al lector observar cómo funciona la mente analítica del protagonista en su trabajo mientras resalta los peligros potenciales y clasifica a las personas, objetos y entornos que lo rodean. Estos recuadros adicionales se rotulan de manera diferente y se colocan al lado del tema al que se refieren en la viñeta. También este recurso es una derivación flemingiana: el intento de traducir la mirada de **Bond** hacia el mundo de forma visual. Esto incluye cálculos rápidos de riesgos, el hábito de observarlo todo que caracteriza a un agente secreto entrenado y las preferencias y opiniones de **007**.

A esto, por supuesto, se añaden las ilustraciones originales de **Dennis Calero**. Maestro de las sombras y las luces, su estilo se adapta perfectamente a la tensa atmósfera de la novela y a la perspicaz y paranoica vida de un espía en acción. Desde el momento en que pone un pie en el **Royale-les-Eaux**, **Bond** está constantemente vigilando a sus oponentes en busca de peligros y el tono visual enfatiza esta forma de actuar. Si sumamos los colores de **Chris O'Halloran**, el libro alcanza una crudeza acorde con el protagonista de **Fleming**. La violencia se ve y se siente en la piel, la sobrecarga sensorial del casino es palpable y el crescendo narrativo explota en un espectáculo de hallazgos visuales.

Cuando se publicó por primera vez en 1953, *Casino Royale* fue un gran éxito. Inglaterra se recuperaba de los efectos de la Segunda Guerra Mundial que acaba de terminar, el racionamiento todavía estaba vigente y la influencia global de la nación parecía estar en declive. El público buscó en las páginas de la novela una vía de escape de la realidad y también una certeza de que Inglaterra todavía era una potencia internacional. El mundo imaginativo pero a la vez crudamente realista que **Fleming** había creado ofrecía entretenimiento en su forma más pura. Y esta novela gráfica representa una adaptación fiel y capaz de renovar la energía y el espíritu del novelista. Aunque la historia original nació para una era y una audiencia muy diferentes, esta versión pretende trascender a los años y transmitir las mismas emociones fuertes que han conquistado a los lectores desde hace muchas décadas. ■

Ian Fleming Publications Ltd.

panini comics
ESPAÑA

MARZO DE 2019

9788416986514

☐ EL PLANETA DE LOS SIMIOS–ARCHIVOS 2

Con Planet of the Apes Archive vol. 2

Experimenta la legendaria serie Marvel de El Planeta de los Simios, publicada en los años setenta. Este nuevo tomo incluye las adaptaciones de la película original y de su secuela, además de aventuras exclusivas del cómic.

Por Doug Moench, Alfredo Alcalá, Herb Trimpe, George Tuska y otros

Libro en tapa dura. 368 pp.
Precio por determinar

9788491678427

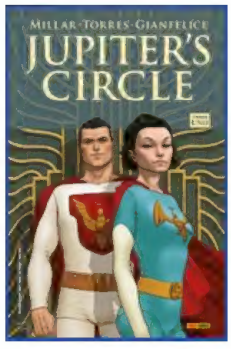
☐ HIT-GIRL 1: EN COLOMBIA

Con Hit Girl 1-4

La justiciera más salvaje y dulce de Estados Unidos dejó el país para llevar su mensaje a todo el mundo. Primera parada: Colombia. Una mujer que busca venganza por la muerte de su hijo convence a Hit-Girl de que acabe con el asesino, pero Mindy tiene planes más ambiciosos para el más temido pistolero de Colombia.

Por Mark Millar y Ricardo López Ortiz

Libro en tapa dura. 112 pp. 15,00 €



9788490947913

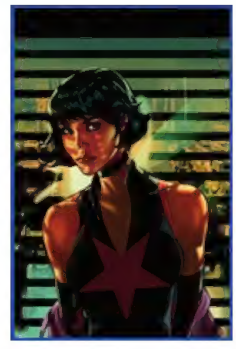
☐ JUPITER'S CIRCLE 1

Con Jupiter's Circle 1-6

Descubre la vida de los fundadores de Unión en los años cincuenta y sesenta. Los más celebrados superhéroes de América parecen tenerlo todo: fama, riqueza, seguidores... pero las tensiones que se ocultan bajo la superficie amenazan con destruir sus vidas.

Por Mark Millar y Wilfredo Torres

Libro en tapa dura. 144 pp. 15,00 €



9788491678106

☐ SMART GIRL

El genial artista Fernando Dagnino ofrece su obra más personal. Smart Girl es una historia cibernoir que bebe de obras como Blade Runner o Black Mirror, con una combinación única y para adultos de ciencia ficción especulativa y superhéroes.

Por Fernando Dagnino

Libro en tapa dura. 192 pp. 19,00 €

9788491678403

☐ DICCIONARIO ESCÉPTICO

José Fonollosa (Las hadas ya no existen) da un repaso en tono de humor a toda clase de tontunas para incautos: pseudoterapias, mitos, embustes, pseudociencias, misterios y creencias que nos rodean en el día a día y de las que quizás no sepas cuál es su origen.

Por José Fonollosa

Libro en tapa dura. 112 pp. 19,90 €

9788491678212

☐ LAS AVENTURAS DE ABRELO TOYS

Karla y Manuel tienen un famoso canal en YouTube, Abrelo Toys. Un día, algo cae del cielo corren para grabarlo. Meteoritos, extraterrestres, piedras extrañas .... algo maravilloso está a punto de cambiar sus vidas.

Libro en tapa dura. 64 pp. 13,00 €

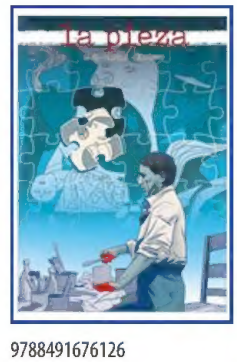
9788491678496

☐ LA CULPA VA SER DEL GAT

Nina i Max són dos germans que tenen una relació complicada. Tenen edats diferents i diferents maneres de veure el món i afrontar els problemes. Però l'adopció per part de la família d'una gateta canviarà la seva relació per sempre.

Por Patricia Herreruela

Libro en tapa dura. 72 pp. 13,95 €



9788491676126

☐ LA PIEZA

1938. El General Queipo de Llano recibe unas declaraciones de Picasso condenando el alzamiento y atacando al fascismo. En ese momento organiza un comando secreto de tres hombres para robar El Guernica y quemarlo en público. Pero el General no cuenta con que sus planes lleguen a oídos de los republicanos, que envían a dos maquis, Alfredo y Rosa, a intentar proteger el cuadro y al pintor.

Por Fernando Llor, Rafael Vargas y José Expósito

Libro en tapa dura. 64 pp. 13,00 €

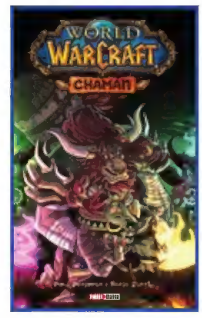
9788491678410

☐ CAPABLANCA

Inicios del siglo XVII. La muerte de una mujer desencadena la huida de Joan Muntada a la ciudad de Barcelona para escapar de un destino funesto. La urbe le ofrece un mundo desconocido, nuevo y distinto, pero cruel y despiadado, que transcurre entre pícaros, carceleros, bandoleros, sobresaltos, engaños y traiciones.

Por Joan Mundet

Libro en tapa dura. 336 pp. 35,00 €



9788491676935

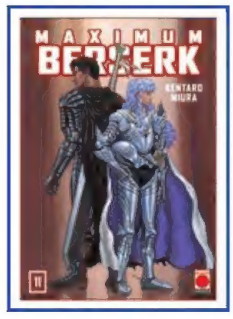
☐ WORLD OF WARCRAFT: CHAMÁN

Con World of Warcraft: Shaman

Mientras Muln Tempestira y otros chamanes tratan de luchar contra una serie de desastres naturales, también deben decidir si el misterioso Shotoa puede comandar a los espíritus de la Tierra.

Por Paul Benjamin y Rocio Zucchi

Manga. 176 pp. 8,95 €



9788491678151

☐ MAXIMUM BERSERK 11

Edición de lujo de una de las más aclamadas series manga de todos los tiempos. Un viaje épico y salvaje a un reino de fantasía. Guts es un guerrero vestido de negro de los pies a la cabeza que porta una gigantesca espada más larga que su propia estatura y un robusto brazo ortopédico de hierro...

Por Kentaro Miura

Manga. 464 pp. 15,00 €

9788491678434

☐ FOOD WARS: SHOKUGEKI NO SOMA 18

La saga de Soma Yukihira, un joven nacido en una familia que lleva un restaurante de barrio, y su misión de convertirse en el mejor cocinero del mundo, en la más ambiciosa escuela de cocina que existe.

Por Yuto Tsukuda y Shaeki Shun

Manga. 192 pp. 7,95 €

9788491678441

☐ MAXIMUM BLEACH 5

¡La serie de culto sigue en Panini Comics! Ichigo puede ver espíritus y tiene contacto con el más allá, al que sacará provecho tras conocer a un shinigami que le proporciona la espada a juego con sus habilidades.

Por Tite Kubo

Manga. 384 pp. 15,00 €

9788491678458

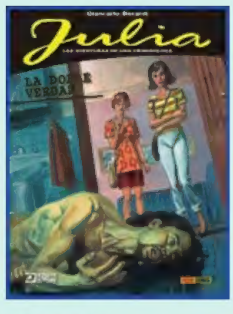
☐ MAXIMUM GANTZ 5

¡El manga más salvaje del siglo XXI sigue en Panini Comics! ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Por qué? La respuesta a todas esas preguntas se halla en Gantz. Acción, violencia, sangre, marcianos y chicas semidesnudas. That's Entertainment!

Por Hiroya Oku

Manga. 440 pp. 15,00 €

BONELLI



9788491678465

☐ JULIA: LA DOBLE VERDAD

Es el día del doctorado de Julia, y una vez más el destino pone en su camino un caso que clama justicia: una estudiante ha sido asesinada. Después, recién doctorada, Julia empieza a colaborar con una excéntrica abogada, ayudando a una jovencita que lleva una doble vida…

Por Giancarlo Berardi

Libro en tapa dura. 264 pp. 22,00 €

9788491678472

☐ DRAGONERO: EN LA TIERRA DE LOS NECRÓFAGOS

La continuación de Dragonero: Orígenes. La joven hija de un dignatario imperial es raptada por una banda de Necrófagos que pide un rescate por su liberación. Myrva, la hermana tecnócrata de Dragonero que acompañaba a la muchacha en su viaje, pide ayuda a Ian y Gmor.

Por Luca Enoch, Stefano Vietti y Gianluca Pagliarini

Libro en tapa dura. 208 pp. 20,00 €

TM y © 2018 Nik. Todos los derechos reservados.

La información está sujeta a posibles cambios debido a la antelación con la que se elabora este checklist. Para más información, consulta www.paninicomics.es